

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui suatu pendidikan. Dalam sistem pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan nasional yang hendak dicapai sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengemangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dengan demikian tujuan pendidikan yaitu untuk mempersiapkan generasi muda yang berkompeten agar dapat berperan penting dalam kehidupannya kelak. Pendidikan mempunyai misi untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar menjadi generasi yang cerdas dan memiliki moral yang baik serta berbudi luhur sesuai dengan jati diri bangsa. Melalui pendidikan siswa dapat belajar mengenai hal untuk mengembangkan diri secara optimal salah satunya melalui pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik atau bisa juga disebut dengan pembelajaran terpadu, yaitu pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan

PPKn dengan pengalaman kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi mereka. Namun masih ada siswa yang kurang memahami pembelajaran tematik yang di dalamnya terdapat muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn sehingga hasil belajar siswa masih bervariasi dan masih ada yang tidak tuntas. Peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar siswa pada saat melaksanakan observasi di kelas IV SD 2 Troso pada tanggal 22 September 2018. Observasi dilaksanakan ketika siswa belajar tematik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar tematik pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn di SD 2 Troso kelas IV tahun 2018/ 2019 masih sangat bervariasi. Tidak semua hasil belajar tematik pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dari siswa itu tinggi atau baik. Terdapat beberapa hasil belajar tematik pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn siswa yang kurang memuaskan. Peneliti juga menemukan cara mengajar guru yang masih menggunakan model konvensional sehingga mudah menimbulkan rasa bosan siswa serta kurangnya media dalam pengajaran sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan terkesan monoton.

Faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar tematik pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn di SD 2 Troso kelas IV tahun 2018/ 2019 sangat bervariasi antara lain adalah faktor dari guru, siswa, alat atau media, dan lingkungan. Faktor dari guru merupakan faktor yang berasal dari dalam diri guru itu sendiri. Tentang bagaimana guru dalam menyampaikan materi

kepada siswa, juga tentang ketepatan guru dalam memilih suatu strategi pembelajaran. Pemahaman siswa sangat bergantung pada kepiawaian guru dalam menyampaikan suatu materi. Namun demikian, faktor dari diri siswa juga mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Faktor dari diri siswa meliputi minat belajar, aktivitas belajar, intelegensi, motivasi, kebiasaan, bakat, dan sebagainya.

Menurut Slameto, (2013: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, antara lain minat belajar, aktivitas belajar, sikap siswa terhadap pelajaran, dan lain sebagainya. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya fasilitas belajar, situasi kelas, dukungan orang tua, lingkungan belajar, dan sebagainya. Dari beberapa faktor tersebut terdapat faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor itu adalah minat belajar dan aktivitas belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Slameto, (2013: 180) mengatakan bahwa “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Dalam aktivitas pembelajaran minat merupakan motivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar tanpa menjadikan matematika itu sebagai beban.

Menurut Slameto, (2013: 57), minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Siswa

enggannya untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan dimengerti karena minat akan menjadikan kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila anak memiliki minat belajar yang tinggi. Siswa yang tidak memiliki minat belajar akan merasa malas dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selain minat belajar, faktor intern lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah aktivitas belajar. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka menunjang keberhasilan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, hendaknya proses pembelajaran didesain dengan cara-cara yang dapat mengaktifkan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mendukung keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar ialah menggunakan Model *Thik Pair Share* dengan bantuan media Kotak Kartu Misterius.

*Think Pair Share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespons serta saling



membantu satu sama lain. Model ini memperkenalkan ide yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespons pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model *Think Pair Share* relatif sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokkan siswa sehingga melatih siswa untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman. (Shoimin, 2014: 128)

Kotak Kartu Misterius merupakan alat permainan yang menggunakan media kartu dan kotak berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pelajaran. Dikatakan misterius karena setiap siswa tidak tahu pertanyaan yang akan mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga mereka memahami materi yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu media Kotak Kartu Misterius diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan memotivasi siswa agar tidak mendapatkan kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

Penggunaan metode *Think Pair Share* dengan berbantuan media Kotak Kartu Misterius dapat menunjang dalam proses belajar mengajar, karena siswa dapat lebih berkonsentrasi dan berinteraksi kepada orang lain dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga motivasi dan konsentrasi belajarnya lebih terfokus dan terarah. Untuk mencapai taraf yang sesuai dengan tujuan pembelajaran seorang guru harus mampu selalu menciptakan suasana belajar yang kondusif, cara belajar yang menarik serta pengelolaan administrasi yang memadai, sesuai dengan standar kompetensi dan teknis edukatif proses belajar mengajar.

Dalam pelaksanaannya kemampuan guru yang komprehensif dapat memacu siswa untuk berkompetisi dan merangsang motivasi dan konsentrasi belajar siswa untuk mencapai kompetensinya yang optimal. Hal ini selain untuk melihat hubungan antara kompetensi guru dengan motivasi belajar siswa, juga untuk mengetahui tingkat keprofesionalan guru sebagai tenaga edukatif yang handal dan kredibel. Dalam penggunaannya, metode *Think Pair Share* dapat memacu rasa keingintahuan siswa untuk mencari jawaban dan merangsang motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini selain untuk melihat keefektifan metode *Think Pair Share*, juga untuk mengetahui pengaruh keaktifan dan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar yang perlu dicapai bukan hanya hasil belajar, tetapi juga proses belajar yang efektif. Dengan menguasai proses belajar yang efektif memungkinkan siswa dapat mempelajari materi pelajaran yang lebih mudah dan efisien. Oleh sebab itu dipandang perlu untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh metode *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa. Kegiatan proses belajar mengajar akan terlaksana dengan baik apabila dalam perencanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan strategi pembelajaran yang efektif. Keefektifan strategi pembelajaran yang digunakan harus didukung oleh kemampuan guru dan kesiapan siswa sendiri sebagai subyek didik dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai penanggung jawab dalam bidang pendidikan secara rutin terlibat dalam

proses belajar mengajar sangat besar sekali peranannya dalam menentukan keberhasilan belajar anak didiknya.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah cara penyampaian materi pelajaran seorang guru sangat besar pengaruhnya bagi berhasil tidaknya siswa untuk menyenangi pelajaran yang diajarkan. Berbagai macam metode mengajar telah tersedia sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya metode-metode tersebut guru dapat memilih metode yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Sebab dengan memilih metode mengajar yang sesuai selain dapat menguasai kelas juga akan mempunyai pengaruh yang sangat berarti terhadap suksesnya pelajaran yang diajarkan. Pada pembelajaran tematik pada tema 5 Pahlawanku, metode konvensional (ceramah, diskusi, dan latihan soal) juga sering digunakan, tetapi tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan metode konvensional. Dalam metode konvensional penyajian materi disampaikan hanya dengan penuturan dan penjelasan lisan secara langsung, setelah contoh-contoh soal diberikan secara lisan, kemudian siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal-soal latihan dan hasilnya dibahas bersama.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat diterapkan apabila peserta didik memiliki kemampuan memahami dasar-dasar pembelajaran *Think Pair Share* secara umum. Siswa memiliki peran yang sama agar mampu memahami konsep dengan cara yang benar. Pada prinsipnya proses pembelajaran di SD 2 Troso telah berlangsung dengan penerapan metode dan strategi pengajaran yang bervariasi, namun

pencapaian hasil belajar siswa belum optimal. Kontribusi para guru dalam proses pembelajaran juga telah cukup besar walaupun masih banyak kendala yang dihadapi. Hal tersebut bukan berarti tidak ada upaya perbaikan tatapi faktor-faktor diluar kegiatan belajar masih mempengaruhi hasil belajar. Motivasi dan konsentrasi belajar siswa masih rendah dikarenakan banyaknya beban belajar dan kurangnya perhatian orang terhadap kegiatan belajar seimbang di rumah. Faktor lainnya yang mempengaruhi antara lain adalah masih banyaknya siswa yang terlambat, adanya siswa yang sering tidak mengerjakan PR dan tugas sekolah sehingga mengganggu proses belajar mengajar di sekolah. Dengan kondisi yang demikian penulis tertarik untuk mencoba pendekatan lain dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi melalui strategi pembelajaran *Think Pair Share* dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), karena melalui PTK ini, penulis mengharapkan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian dengan judul: “Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Pahlawanku Kelas IV di SD 2 Troso”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan model *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 Palawanku berbantuan media Kotak Kartu Misterius kelas IV SD 2 Troso. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.



1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius dapat meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran tema 5 Pahlawanku kelas IV SD 2 Troso?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tema 5 Pahlawanku kelas IV SD 2 Troso?
3. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 5 Pahlawanku kelas IV SD 2 Troso?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji penerapan model *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada tema 5 Pahlawanku kelas IV SD 2 Troso antara lain:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius dalam meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran tema 5 Pahlawanku kelas IV SD 2 Troso
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius dalam meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran tema 5 Pahlawanku kelas IV SD 2 Troso
3. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang berjudul Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Pahlawanku Kelas IV di SD 2 Troso dijabarkan sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Pada pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis, model kooperatif tipe *Think Pair Share* mampu meningkatkan hasil belajar pada tema 5 Pahlawanku pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah referensi bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah pendekatan pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran tema 5 Pahlawanku, terutama yang dapat membantu siswa agar mampu mengkonstruksi pemahamannya sendiri.

#### 1.4.2.1 Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti terkait dengan penelitian tentang model *Think Pair Share*.

#### 1.4.2.2 Bagi Siswa

Membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar, membantu siswa untuk dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui kerja sama maupun bertukar pikiran antar anggota kelompok sehingga siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih banyak.

#### 1.4.2.3 Bagi Guru

Memberikan alternatif kepada guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, partisipatif, kondusif, dan menyenangkan, serta dapat hasil yang optimal. Sehingga guru dapat memaksimalkan perannya sebagai fasilitator, motivator, evaluator, dan juga informator.

#### 1.4.2.4 Bagi Sekolah

Memberikan inspirasi dan rujukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terfokus pada peningkatan konsentrasi dengan menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media Kotak Kartu Misterius pada siswa kelas IV SD 2 Troso semester I. Penelitian ini diterapkan pada Tema 5 Pahlawanku, Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawanku, dan terfokus pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia membahas materi tentang teks nonfiksi. Sedangkan pada muatan pelajaran PPKn membahas tentang materi makna hubungan simbol dan sila-sila pancasila. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai berikut:

### 1.5.1 Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### 1.5.2 Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia :

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

PPKn :

3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.

4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.



## 1.6 Definisi Operasional Variabel

Dalam definisi operasional variabel ini, peneliti menguraikan sedikit mengenai (1) Model *Think Pair Share*, (2) Media Kotak Kartu Misterius, (3) Keterampilan Mengajar Guru, (4) Aktivitas Belajar Siswa, (5) Hakikat Belajar, (6) Hasil Belajar, (7) Tema 5 Pahlawanku.

### 1.6.1 Model *Think Pair Share*

*Think Pair Share* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kelas tinggi maupun rendah. Penggunaan model ini bertujuan agar guru dapat mengasah kemampuan sosial siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung antara lain adalah kemampuan berpikir, kemampuan berani mengungkapkan pendapat, kemampuan mampu bertoleransi dengan baik dan kemampuan menghargai pendapat orang lain.

Adapun sintaks dalam model *Think Pair Share* (1) Tahap Pendahuluan, berupa apersepsi yaitu guru memberikan motivasi serta memberikan informasi mengenai aturan main (2) Tahap *Think*, yaitu tahap mengenai berpikir secara individu dengan konsep pertanyaan mandiri (3) Tahap *Pairs*, yaitu mengelompokkan siswa dengan cara berpasangan (4) Tahap *Share*, adalah tahap waktu berbagi jawaban dengan pasangan atau seluruh kelas (5) Tahap Penghargaan, yaitu guru memberikan reward dengan kategori individu dan kelompok terbaik.

### **1.6.2 Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius**

Media adalah sebuah alat untuk mempermudah informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Hal ini untuk mempermudah siswa dalam penyampaian informasi dalam pembelajaran. Media yang di gunakan dalam penelitian ini adalah media Kotak Kartu Misterius.

Kotak kartu misterius merupakan alat permainan yang menggunakan media kartu dan kotak berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pelajaran. Dikatakan misterius karena setiap siswa tidak tahu pertanyaan yang akan mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga mereka memahami materi yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu media Kotak Kartu Misterius diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan memotivasi siswa agar tidak mendapatkan kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

### **1.6.3 Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan merupakan sebuah kemahiran seseorang dalam suatu bidang, menjadi seorang guru di haruskan mempunyai keterampilan mengajar yang baik dengan cara mengembangkan potensi keterampilan belajar dengan mengasah cara belajar menggunakan inovasi-inovasi terbaru dalam dunia pendidikan, mengembangkan potensi diri dengan selalu belajar dan memperbaiki cara mengajar. Untuk mengetahui keterampilan yang telah di kuasai oleh guru, tolak ukurnya adalah sebuah lembar observasi

keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan yang menilai adalah kolaborator.

#### **1.6.4 Aktivitas Belajar Siswa**

Aktifitas adalah suatu kegiatan yang di dalamnya melakukan suatu kegiatan. Dalam kegiatan pembelajaran tidak lepas dengan aktifitas siswa di dalamnya. Banyak sekali kegiatan yang dapat dilakukan siswa di dalam kegiatan belajarnya, semakin banyak aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran maka akan semakin baik.

#### **1.6.5 Hakikat Belajar**

Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mengubah perilaku tidak bisa menjadi bisa. Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Dengan demikian, belajar dapat merubah tingkah laku seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena adanya pengalaman yang berulang-ulang, latihan dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pengalaman tersebut diperoleh setelah seseorang mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Perubahan tingkah laku meliputi berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah, berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap. Dari beberapa pendapat ahli tentang pengertian belajar di atas, peneliti menyimpulkan belajar adalah proses usaha perubahan tingkah laku yang

dilakukan oleh seseorang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya dan proses pengalamannya dalam jangka waktu yang lama.

#### **1.6.6 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa melalui proses belajar.

#### **1.6.7 Tema 5 Pahlawanku**

Pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Tema 5 Pahlawanku, Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan kelas IV semester 1 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Adapun materi yang digunakan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi tentang teks nonfiksi. Sedangkan pada muatan pelajaran PPKn membahas tentang materi makna hubungan simbol dan sila-sila Pancasila.